



XBOX 360®

Harry Potter

INSYGNIA
ŚMIERCI
część I





OSTRZEŻENIE Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora KINECT oraz podręcznikach wszystkich innych urządzeń peryferyjnych. Wszystkie podręczniki należy zachować do późniejszego wykorzystania. Zapasowe podręczniki obsługi urządzeń są dostępne w witrynie www.xbox.com/support oraz w telefonicznym centrum obsługi użytkowników konsoli Xbox.

Wewnętrzna strona tylnej okładki zawiera dodatkowe informacje na temat bezpieczeństwa.

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

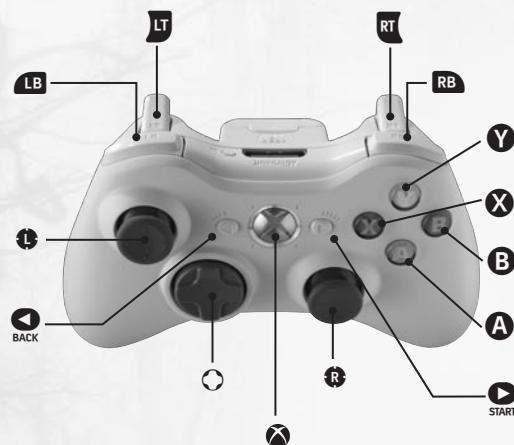
Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

SPIS TREŚCI

TO OZNACZA WOJNĘ	2
STEROWANIE.....	3
GRA.....	4
MISJA HARRY'EGO	5
INNE TRYBY	10
POŁĄCZ Z XBOX LIVE	12
W JAKI SPOSÓB UZYSKAĆ POMOC DOTYCZĄCĄ KORZYSTANIA Z CZUJNIKA KINECT	12
WSKAZÓWKI I PODPOWIEDZI	13
GWARANCJA	13
OBSŁUGA KLIENTA – DO TWOICH USŁUG.....	14

www.harrypotter.ea.com



TO OZNACZA WOJNĘ

Władza Voldemorta™ w świecie czarodziejów zwiększa się, a Harry, Ron i Hermiona są bardziej niż kiedykolwiek zdecydowani kontynuować dzieło Dumbledore'a™ i pokonać Czarnego Pana. Gdzie jednak są jego horkruksy, czym są Insignia Śmierci i jak się o nich więcej dowiedzieć, będąc poszukiwanym zbiegiem?

Dołącz do Harry'ego i jego przyjaciół w desperackiej misji udaremnienia Lordowi Voldemortowi odzyskania mocy – przygodzie, która niesie ze sobą straszliwe niebezpieczeństwa.

STEROWANIE

STEROWANIE OGÓLNE

Poruszanie Harrym	Ruszaj L .
Sterowanie kamerą	Ruszaj R .
Bieg	Naciśnij i przytrzymaj A .
Wykonanie czynności	Naciśnij A .
Oslona	Naciśnij X .
Przełączenie kamery	Wciśnij R .
Menu pauzy	Naciśnij PS .

MAGIA

Zmienianie zaklęć	Stukaj RB .
Wybieranie zaklęcia z koła zaklęć	Naciśnij i przytrzymaj RB , rusz L , aby zaznaczyć zaklęcie, a następnie puść RB , aby je wybrać.
Tryb celowania	Pociągnij i przytrzymaj D .
Rzucanie zaklęcia	Pociągnij LT (pociągnij i przytrzymaj, aby wzmocnić zaklęcie).
Rzucanie zaklęcia <i>Wingardium Leviosa</i>	Pociągnij i przytrzymaj LT , aby unieść obiekt, rusz R , aby go przenieść i puść LT , aby nim rzucić.
Rzucanie zaklęcia <i>Protego</i>	Naciśnij i przytrzymaj LB .
Rzucanie zaklęcia <i>expecto patronum</i>	Stuknij dwukrotnie i przytrzymaj LB .
Rzucanie zaklęcia <i>czterech stron świata</i>	Naciśnij B .
Wybieranie eliksiru	Naciśnij ○ ▲/▼/◀/▶ .
Rzucanie eliksirem	Pociągnij LT .
Wypicie eliksiru	Naciśnij A .
Założenie/zdjęcie peleryny-niewidki	Naciśnij Y .

GRA

Aby rozpocząć zupełnie nową grę, wybierz opcję NOWA GRA w menu Głównym i wybierz poziom trudności.

MENU GŁÓWNE

Menu główne umożliwia rozpoczęcie nowej przygody, kontynuowanie starej, podjęcie wyzwania i ustawienie preferencji dotyczących gry.

EKRAN GRY



ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Postęp gry jest zapisywany automatycznie w trakcie gry.

☛ Aby kontynuować zapisaną przygodę, wybierz opcję KONTYNUUJ GRĘ w menu głównym.

MISJA HARRY'EGO

Przed Harrym i jego przyjaciółmi stają liczne zadania w trakcie przygody – niektóre z nich przybliżają ich do celu, a inne polegają na udzieleniu pomocy osobom napotkanym po drodze. Aby sprawdzić kierunek, w którym znajduje się aktualnie wybrany cel Harry'ego, naciśnij **⓪**, by rzucić zaklęcie *czterech stron świata*.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Z każdą nową przeszkodą, którą pokona Harry, rośnie jego poziom doświadczenia (PD), zmieniając go w czarodzieja o większej wiedzy i mocy, dysponującego zupełnie nowymi zaklęciami.

WSKAŹNIKI EKRANOWE

WSKAŹNIK ZDROWIA

W miarę jak pogarsza się stan Harry'ego, kolory na ekranie blakną. Aby odzyskać siłę, Harry musi ukryć się przed napastnikami do chwili, gdy otoczenie odzyska pełnię barw.

WSKAŹNIK DEMENTORÓW™

Gdy w pobliżu są dementorzy, brzegi ekranu pokrywają się lodem, ostrzegając Harry'ego, by przygotował się do walki.

ZAKŁĘCIA

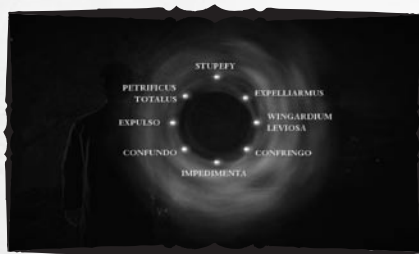
Zdobywając PD, Harry odblokowuje nowe zaklęcia, a te, które już zna, stają się jeszcze potężniejsze.

WYBIERANIE ZAKŁĘĆ

Aby szybko wybrać jedno z zaklęć Harry'ego, stukaj **RB**. Aby wybrać zaklęcie z koła zaklęć, naciśnij i przytrzymaj **RB**, rusz **LB**, by zaznaczyć zaklęcie, a następnie puść **RB**.

UWAGA! Zaklęciami *Protego*, *expecto patronum* i *cztery strony świata* steruje się inaczej niż innymi zaklęciami, toteż nie są one dostępne w kole zaklęć.

RZUCANIE ZAKŁĘĆ



Aby rzucić aktualnie wybrane zaklęcie ze zwiększoną celnością, ruszaj **LB** do chwili, gdy siatka celownika znajdzie się blisko celu, a następnie pociągnij i przytrzymaj **LB**, aby przejść do trybu celowania. Następnie pociągnij **RT**, aby rzucić zaklęcie (w przypadku zaklęć wymagających wzmocnienia pociągnij i przytrzymaj **RT**, a następnie, puść gdy zaklęcie zostanie w pełni wzmocnione).

UWAGA! Rzucenie niektórych zaklęć wymaga więcej energii i Harry musi wówczas dłużej odpocząć, aby móc rzucić następne zaklęcie.

ZAKŁĘCIA UŻYWANE W WALCE

ZAKŁĘCIE	OPIS
<i>Drętwota</i>	W zależności od siły rzuconego zaklęcia: oszałamia, oglusza lub tymczasowo obezwładnia ofiarę.
<i>Expelliarmus</i>	Rozbraja innych czarodziejów, przewracając ich na ziemię.
<i>Petrificus Totalus</i>	Tymczasowo poraża ciało ofiary.
<i>Confundus</i>	Powoduje tymczasową dezorientację ofiary.
<i>Confringo</i>	Powoduje gwałtowne wybuchy obiektów, wpływające na otoczenie.
<i>Impedimenta</i>	Zmusza przeciwników do zatrzymania się na krótki czas. Kolejne trafienia powodują, że ofiara traci przytomność.
<i>Expulso</i>	Wyzwala krótkie, gwałtowne wybuchy z czubka różdżki, które zwalają ofiarę z nóg.
<i>Protego</i>	Tworzy magiczną barierę, chroniącą przed atakiem.
<i>Expecto patronum</i>	Odrzuca ataki dementorów.







ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE













ZAKŁĘCIE	OPIS
<i>Cztery strony świata</i>	Zaklęcie, za pomocą którego Harry może sprawdzić, w jakim kierunku znajduje się jego następny cel.
<i>Wingardium Leviosa</i>	Umożliwia unoszenie obiektów i ich przesuwanie w powietrzu.

ELIKSIRY

Mądrze używając eliksirów, Harry może pokonać nawet najgorsze przeszkody i wrogów.


RZUCANIE ELIKSIRAMI

Harry może zbierać fiołki płynu wybuchającego, Peruwiańskiego Proszku Natychmiastowej Ciemności, Bahanocydu oraz gazu duszącego, przydatne w wielu trudnych sytuacjach. Aby rzucić fiołkę zawierającą jeden z tych potężnych eliksirów, naciśnij  ///, aby wybrać eliksir, a następnie pociągnij .

ELIKSIR	OPIS	STEROWANIE
 Gaz duszący	Tworzy obłok gazu, odbierającego przytomność wszystkim w pobliżu.	 
 Bahanocyd	Skutecznie zwalcza Bahanki.	 
 Płyn wybuchający	Płyn, który z łatwością wybuchu, gdy zostanie upuszczony, wstrząśnięty lub rzucony.	 
 Peruviański Proszek Natychmiastowej Ciemności	Pogrąża okolicę w ciemności, przez co nikt nie może celnie rzucić zaklęcia.	 



PICIE ELIKSIRÓW

W świecie gry ukrytych jest także wiele różnych eliksirów, które Harry może spożyć, by ułatwić sobie wykonanie misji. Aby Harry wypił znaleziony eliksir, wejdź na eliksir i naciśnij .

ELIKSIR	OPIS
Felix Felicis	Przez pewien czas po wypiciu szczęśliwiec doskonale celuje i unika rzuconych w niego zaklęć.
Eliksir wzmacniający	Tymczasowo chroni przed skutkami trafienia zaklęciami.
Eliksir Ochrony Przed Ogniem	Przez pewien czas chroni przed ogniem i płomieniami.
Wyciąg ze szczuroszczeta	Leczy drobne obrażenia.
Eliksir uzupełniający krew	Leczy poważne obrażenia.
Eliksir Życia	Natychmiast leczy wszystkie rany.
Eliksir Wielosokowy™	Tymczasowo zmienia wygląd osoby, która go wypila.

PELERYNA-NIEWIDKA

Peleryna-niewidka, jeden z najważniejszych magicznych przedmiotów Harry'ego, ułatwia skradanie się oraz rzucanie zaklęć na wrogów z małej odległości. Należy jednak pamiętać, że Harry nie może pozostać niewidzialny, gdy rzuca zaklęcia!

Im więcej Harry się rusza i im bliżej podchodzi do wrogów pod peleryną-niewidką, tym większe ryzyko, że zostanie usłyszany. Miernik niewidzialności, wyświetlany w lewym dolnym rogu ekranu, maleje wówczas i powoli czerwienieje. Aby pozostać niewidzialnym, Harry musi stać nieruchomo i być poza zasięgiem słuchu wszystkich wrogów.

MASKOWANIE

Dla ukrywającego się czarodzieja pozostanie niewidzialnym jest równie ważne, jak walka z wrogami. Oprócz peleryny-niewidki, Harry może używać Eliksiru Wielosokowego i Peruwiańskiego Proszku Natychmiastowej Ciemności, by ukryć się przed wrogami.

ZEBRANE PRZEDMIOTY

W świecie gry Harry może znaleźć nie tylko eliksiry.

Potterwarta Harry może zbierać hasła odblokowujące audycje „Potterwarty“ Freda i George’a i dzięki temu słuchać ich programu.

Gazety Zebrane egzemplarze *Żonglera* i *Proroka Codziennego™* zapewniają Harry’emu informacje o wydarzeniach w świecie czarodziejów.

Symbole Insigniów Śmierci Harry musi spróbować znaleźć wszystkie symbole Insigniów Śmierci ukryte w świecie gry.

UWAGA! Aby wyświetlić wszystkie przedmioty zebrane przez Harry’ego, przejdź do menu pauzy i wybierz opcję ZEBRANE PRZEDMIOTY.

INNE TRYBY

TRYB WYZWANIA

Sprawdź swoje czarodziejskie zdolności i opublikuj rekordy, wykonując szereg zadań przyspieszających bicie serca. Aby zagrać w Wyzwanie, wybierz w menu głównym opcję WYZWANIA.

UWAGA! Wyzwania można powtarzać tyle razy, ile trzeba, by uzyskać najlepszy wynik.

WYZWANIA KINECT

Użytkownicy czujnika KINECT konsoli Xbox 360 mogą walczyć z wrogami Harry’ego w zupełnie nowy sposób, stosując pozy i gesty w celu rzucania zaklęć i prowadzenia walki. Aby zagrać w te wyjątkowe przygody dla jednego i wielu graczy, wybierz opcję KINECT w menu głównym.

STEROWANIE

WYBÓR WYZWANIA

STEROWANIE W MENU

**Przejdź do innego ekranu menu/
wybór opcji**

Przytrzymaj rękę nad wybraną opcją.

STEROWANIE OGÓLNE

Menu pauzy

Wyciągnij lewą rękę pod kątem 45 stopni od ciała.

ZAKŁĘCIA I ELIKSIRY

CZYNNOŚĆ

OPIS GESTU

GEST

Drętwota

Podnieś prawą rękę i wykonaj nią zamach w stronę celu.



Confringo

Unieś lewą rękę powyżej wysokości barku. Podnieś prawą rękę i skieruj ją na cel.



Expelliarmus

Podnieś prawą rękę ponad wysokość braku, aby wzmocnić zaklęcie. Aby rzucić zaklęcie, wyciągnij ją w stronę celu, jakby rzucając piłkę.



Expulso

Trzymając prawą rękę w poprzek piersi wykonaj nią zamach w stronę celu, jakby backhendem w tenisie.



Protego

Wyciągnij obie ręce prosto przed siebie na poziomie barków, jakby pchając głaz.



Rzucanie eliksirem

Mając obie ręce opuszczone po bokach, podnieś lewą rękę w stronę celu, jakby rzucając piłkę.



XBOX LIVE

Xbox LIVE® to internetowa usługa dla użytkowników gier i multimediów na konsoli Xbox 360®. Wystarczy podłączyć konsolę do szerokopasmowego łącza internetowego i bezpłatnie się zarejestrować. Można uzyskać bezpłatne wersje demonstracyjne gier oraz natychmiastowy dostęp do filmów w rozdzielczości HD (sprzedawane oddzielnie). Sensor KINECT pozwala sterować odtwarzaniem filmów DVD zwykłymi ruchami rąk. Wykupując dostęp do konta Xbox LIVE Gold, można grać w gry przez Internet ze znajomymi z całego świata i nie tylko. Xbox LIVE to więcej gier, rozrywki i zabawy. Więcej informacji na stronie www.xbox.com/live.

POŁĄCZENIE

Aby korzystać z usługi Xbox LIVE, należy podłączyć konsolę Xbox 360 do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze.

Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox LIVE w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem www.xbox.com/live/countries.

USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodszy gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem www.xbox.com/familysettings.

EA MOŻE DOSTARCZAĆ OKREŚLONE MATERIAŁY DODATKOWE I (LUB) AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, JEŚLI I KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE.

W JAKI SPOSÓB UZYSKAĆ POMOC DOTYCZĄCĄ KORZYSTANIA Z CZUJNIKA KINECT

WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE Xbox.com

Więcej informacji na temat sensora KINECT, w tym samouczki, można znaleźć na stronie www.xbox.com/support.

WSKAZÓWKI I PODPOWIEDZI

- ☛ Pokonani wrogowie często gubią przydatne przedmioty podczas ucieczki.
- ☛ Próbuj dobierać zaklęcia lub eliksiry odpowiednie do sytuacji. Niektóre lepiej działają na pewnych wrogów i przeszkody niż inne!
- ☛ Możliwe jest odzyskiwanie zdrowia, zmiana zaklęć i wybieranie eliksirów pod ochroną zaklęcia *Protego*.
- ☛ Audycji „Potterwarty” Freda i George’a można słuchać w menu pauzy.
- ☛ Rzucając zaklęcie *Confundus*, można zwrócić skonfundowanych wrogów przeciw ich sprzymierzeńcom i przechylić szalę zwycięstwa.
- ☛ Rzadki eliksir *Felix Felicis* może dać Harry’emu ogromną przewagę w walce. Po jego wypiciu Harry’ego praktycznie nie można trafić, a jego zaklęcia rzucane są z nieprawdopodobną celnością!



Postaci, nazwy i pokrewne elementy charakterystyczne gry HARRY POTTER są znakami towarowymi i są objęte prawami autorskimi firmy Warner Bros. Entertainment Inc.

Prawa do publikacji serii Harry Potter © JKR.

LOGO WB GAMES, LOGO WBIE i TARCZA WB: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

Oprogramowanie gry HARRY POTTER I INSYGNIA ŚMIERCI – CZĘŚĆ 1 © 2010 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi firmy Electronic Arts Inc. Wszystkie inne znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

EAP07607374MT



Bezpieczne korzystanie z sensora KINECT

Upewnij się, że podczas gry w nic nie uderzysz, na nic nie wpadniesz, nie przewrócisz innych graczy, obserwatorów, zwierząt, mebli ani innych obiektów. Gra wykorzystująca sensor KINECT może wymagać wykonywania wielu różnych ruchów. Upewnij się, że podczas gry w nic nie uderzysz, na nic nie wpadniesz ani nie przewrócisz innych graczy, obserwatorów, zwierząt, mebli ani innych obiektów. Jeśli stoisz lub poruszasz się podczas gry, wymagana jest podłoga o odpowiedniej przyczepności.

Przed rozpoczęciem gry: Sprawdź dookoła (z prawej, z lewej, z przodu, z tyłu, na dole i na górze), czy nie ma w pobliżu żadnych przedmiotów, które można uderzyć lub przewrócić. Upewnij się, że przestrzeń gry jest w odpowiedniej odległości od okien, ścian, drzwi itp. oraz że w pobliżu nie ma nic, co mogłoby przeszkadzać (np. zabawki, meble, luźno leżący chodnik, dzieci, zwierzęta itp.). Jeśli to konieczne, przesunij przedmioty i osoby znajdujące się w przestrzeni gry. Nie zapomnij spojrzeć do góry — pamiętaj o lampach, wiatrakach i innych wiszących przedmiotach, które znajdują się w przestrzeni gry.

Podczas gry: Stój na tyle daleko od telewizora, aby go nie dotykać. Zachowaj odpowiednią odległość od innych graczy, pozostałych osób i zwierząt. Odległość ta może się różnić w zależności od gry, należy więc przy jej ustalaniu brać pod uwagę sposób grania. Uważaj na przedmioty i osoby, które możesz uderzyć lub przewrócić — mogą one znaleźć się w obszarze gry już po jej rozpoczęciu, dlatego należy zawsze zwracać uwagę na otoczenie.

Upewnij się, że znajdujesz się na odpowiednim podłożu. Należy grać na poziomej podłodze o odpowiedniej przyczepności, aby umożliwiała wykonywanie czynności związanych z grą. Istotne jest także odpowiednie obuwie (nie mogą to być np. klapki czy buty na obcasie), jeśli jest to stosowne, można grać boso.

Zanim pozwolisz dzieciom korzystać z sensora KINECT: Określ, w jaki sposób każde z dzieci może używać sensora KINECT i czy powinny być w tym czasie nadzorowane. Jeśli pozwolisz dzieciom korzystać z sensora KINECT bez nadzoru, musisz im wytłumaczyć wszystkie zagadnienia i porady związane z bezpieczeństwem i zdrowiem. Upewnij się, że dzieci bawią się bezpiecznie i odpowiednio do swojego wieku oraz że wiedzą, jak właściwie korzystać z systemu.

Aby zmniejszyć przemęczenie wzroku wywoływane oślepiającym światłem: Bądź w odpowiedniej, wygodnej odległości od monitora lub telewizora i sensora KINECT; umieść monitor lub telewizor i sensor KINECT daleko od źródeł oślepiającego światła lub używaj rolet, aby kontrolować poziom oświetlenia; zastosuj uspokajające, naturalne światło, które powoduje mniejsze oślepienie i przemęczenie wzroku oraz zwiększa kontrast i przejrzystość; dostosuj także jasność i kontrast monitora lub telewizora.

Nie przemęczaj się. Gra wykorzystująca sensor KINECT może wymagać różnej ilości wysiłku fizycznego. Przed jej rozpoczęciem skonsultuj się z lekarzem, jeśli Twój stan zdrowia nie pozwala na bezpieczną aktywność fizyczną lub jeśli: istnieje prawdopodobieństwo, że jesteś w ciąży; masz problemy z sercem, oddychaniem, plecami, stawami lub cierpisz na inne dolegliwości ortopedyczne; masz wysokie ciśnienie krwi lub trudności z wykonywaniem ćwiczeń fizycznych; zalecono Ci ograniczenie aktywności fizycznej. Przed rozpoczęciem jakiegokolwiek układu lub ćwiczeń fitness z wykorzystaniem sensora KINECT skonsultuj się z lekarzem. Nie graj, jeśli jesteś pod wpływem narkotyków lub alkoholu, upewnij się też, że Twoja równowaga i sprawność fizyczna są wystarczające do każdego z ruchów w grze.

Zatrzymaj się i odpocznij, jeśli Twoje mięśnie, stawy lub oczy są przemęczone lub bołą. Jeśli jesteś nadmiernie zmęczony, masz mdłości, przyspieszony oddech, czujesz ucisk w klatce piersiowej, zawroty głowy, złe samopoczucie lub ból, NATYCHMIAST PRZEWÓDZ GRĘ i skonsultuj się z lekarzem.

Więcej informacji można znaleźć w podręczniku na temat zdrowego grania na stronie www.xbox.com.